

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成27年1月22日(2015.1.22)

【公開番号】特開2013-13635(P2013-13635A)

【公開日】平成25年1月24日(2013.1.24)

【年通号数】公開・登録公報2013-004

【出願番号】特願2011-149637(P2011-149637)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【FI】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成26年12月2日(2014.12.2)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体を発射することにより遊技を行い、可変表示を行い所定条件が成立したときに
、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機であって、
遊技の進行制御を行うとともに、制御情報を送信する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と

、
所定経路を通過した遊技媒体が入賞可能であるとともに、遊技媒体が入賞可能な第 1 状態と遊技媒体が入賞不可能または入賞困難な第 2 状態とに変化する変動入賞装置と、

遊技媒体の入賞に伴って可変表示の実行条件を成立させる始動入賞装置と、
を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態であるときに遊技媒体が前記所定経路に向けて発射された場合、該所定経路以外に向けて発射されるよりも遊技者にとって有利となり、前記有利状態でないときに遊技媒体が前記所定経路に向けて発射された場合、該所定経路以外に向けて発射するよりも遊技者にとって不利となるように前記変動入賞装置を制御する変動入賞制御手段と、

可変表示が実行されることに基づいて可変開始制御情報を送信する可変開始制御情報送信手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることに基づいて、遊技媒体を前記所定経路に向けて発射すべきことを遊技者に報知する状態時報知を行う有利状態時報知手段と、

前記有利状態が終了した後、遊技媒体を前記所定経路以外に向けて発射すべきことを遊技者に報知する終了後報知を行う有利状態終了後報知手段と、

を含み、

前記有利状態終了後報知手段は、前記有利状態が終了した後、所定の制御情報を受信したときに前記終了後報知を行う、

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 1

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技媒体を発射することにより遊技を行い、可変表示を行い所定条件が成立したときに、遊技者にとって有利な有利状態に制御する遊技機に関する。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 2

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 2 】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技媒体が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。また、入賞領域に遊技媒体が入賞する（始動条件が成立する）と識別情報を変動可能に表示（可変表示）する可変表示手段が設けられ、可変表示手段において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当たり図柄）となった場合に遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態）に制御可能になるように構成されたものがある。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 6

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

しかし、上記特許文献 1 に記載の遊技機では、遊技者が不利な遊技を続けて損をしてしまうという問題があった。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 7

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 7 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたもので、不利な遊技を続けてしまうことを回避できる遊技機を提供することを目的としている。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0 0 0 8

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【 0 0 0 8 】

前記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）を発射することにより遊技を行い、可変表示を行い所定条件が成立したとき（大当たり図柄や大当たり組合せの確定飾り図柄などが導出されたとき）に、遊技者にとって有利な有利状態（大当たり遊技状態や時短状態、時短付確変状態など）に制御する遊技機（パチンコ遊技機 1）であって、

遊技の進行制御を行うとともに、制御情報（演出制御コマンド）を送信する遊技制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、

前記遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 120 の CPU 120 A）と、

所定経路（右遊技領域 2 B など）を通過した遊技媒体が入賞可能であるとともに、遊技媒体が入賞可能な第 1 状態（開放状態など）と遊技媒体が入賞不可能または入賞困難な第 2 状態（閉鎖状態など）とに変化する変動入賞装置（例えば普通可変入賞球装置 6 B , 特別可変入賞球装置 7 など）と、

遊技媒体の入賞に伴って可変表示の実行条件を成立させる始動入賞装置（普通入賞球装置 6 A ）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態であるときに遊技媒体が前記所定経路に向けて発射された場合、該所定経路以外（左遊技領域 2 A など）に向けて発射されるよりも遊技者にとって有利となり、前記有利状態でないときに遊技媒体が前記所定経路に向けて発射された場合、該所定経路以外に向けて発射するよりも遊技者にとって不利となるように前記変動入賞装置を制御する変動入賞制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 2 6 にて普通図柄プロセス処理で時短制御を行う部分やステップ S 1 1 4 ~ S 1 2 0 を行う部分）と、

可変表示が実行されることに基づいて可変開始制御情報（変動開始コマンド）を送信する可変開始制御情報送信手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 がステップ S 2 6 4 にて行う処理）と、

を含み、

前記演出制御手段は、

前記有利状態に制御されることに基づいて、遊技媒体を前記所定経路に向けて発射すべきことを遊技者に報知する状態時報知（右打ち指示報知）を行う有利状態時報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 の CPU 1 2 0 A がステップ S 6 0 7 , 6 1 2 の処理に基づいて報知を行う部分）と、

前記有利状態が終了した後、遊技媒体を前記所定経路以外に向けて発射すべきことを遊技者に報知する終了後報知（左打ち指示報知）を行う有利状態終了後報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 の CPU 1 2 0 A がステップ S 8 4 0 ~ S 8 4 5 の処理に基づいて報知を行う部分）と、

を含み、

前記有利状態終了後報知手段は、前記有利状態が終了した後、所定の制御情報（客待ちデモ指定コマンドや左打ち指示報知のためにのみ送信されるコマンドなど）を受信したときに前記終了後報知を行う（演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 の CPU 1 2 0 A がステップ S 1 8 8 , 1 8 9 の処理を行う部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技媒体を無駄に打ち続けてしまうことを回避できる。

尚、前記有利状態であるときに遊技媒体が前記所定経路に向けて発射された場合、該所定経路以外に向けて発射されるよりも遊技者にとって有利となるとは、例えば有利状態の一例としての大当り遊技状態や時短状態において、変動入賞装置が第 1 状態となって始動入賞装置よりも遊技媒体の入賞確率が高くなることで、入賞の発生に伴う賞球数が増加したり、可変表示の始動条件が成立しやすくなることなどを含む。

また、有利状態でないときに遊技媒体が前記所定経路に向けて発射された場合、該所定経路以外に向けて発射するよりも遊技者にとって不利となるとは、例えば有利状態でないときにおいて、変動入賞装置が第 2 状態となって始動入賞装置よりも遊技媒体の入賞確率が低くなることで、入賞の発生による賞球数が減少したり、可変表示の始動条件が成立しにくくなることなどを含む。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 9

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 9】

本発明の手段 1 に記載の遊技機は、請求項 1 に記載の遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

前記有利状態が終了した後、前記可変表示が実行されないまま所定期間（例えば、20 秒）が経過したことに基づいて非可変制御情報（客待ちデモ指定コマンド）を送信する非可変制御情報送信手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S 250 にて行う処理）を含み、

前記演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ 120 の CPU 120A）は、前記非可変制御情報（客待ちデモ指定コマンド）を受信したことに基づいて、所定の演出手段（画像表示装置 5 や遊技効果ランプ 9）により待機演出（デモ演出）を実行可能であり、

前記有利状態終了後報知手段は、前記有利状態が終了した後、前記可変開始制御情報を受信せずに前記非可変制御情報を受信したときにも前記終了後報知を行う（演出制御用マイクロコンピュータ 120 の CPU 120A がステップ S 188, 189 の処理を行う部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、可変表示が実行されなくても所定期間が経過することにより、非可変制御情報の受信に基づく終了後報知が可能となるため、遊技者が所定経路に遊技媒体を無駄に打ち続けてしまうことを回避でき、かつ待機演出のために送信される制御情報を利用して終了後報知を行うことができるため、制御情報の種類を増加させなくて済む。

【手続補正 8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の手段 2 に記載の遊技機は、手段 1 に記載の遊技機であって、

前記有利状態終了後報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ 120 の CPU 120A がステップ S 840 ~ S 845 の処理に基づいて報知を行う部分）は、前記非可変制御情報（客待ちデモ指定コマンド）の受信に基づく前記終了後報知（第 2 左打ち指示報知 AL2）を、前記可変開始制御情報（変動開始コマンド）を受信したことに基づく前記終了後報知（第 1 左打ち指示報知 AL1）よりも遊技者が認識困難な報知態様にて行う、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者が所定経路以外に遊技媒体を打ち出しているにも関わらず始動入賞装置に遊技媒体が入賞せずに、有利状態終了後報知手段による終了後報知が行われたことが周囲に悟られにくくなるので、遊技者に不快感を与えることを回避できる。

【手続補正 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0012】

本発明の手段 4 に記載の遊技機は、請求項 1 または手段 1 ~ 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記変動入賞制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100 がステップ S 26 にて普通図柄プロセス処理やステップ S 114 ~ S 120 を行う部分）は、前記有利状態（大当たり遊技状態や時短状態、時短付確変状態など）であるときに、前記変動入賞装置（例えば普通可変入賞球装置 6B, 特別可変入賞球装置 7 など）を、遊技媒体が入賞しやすい第 1 変化態様（例えば 29 秒間あるいは 10 個の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態する態様など）と、該第 1 変化態様よりも遊技媒体が入賞しにくい第 2 変化態様（例えば 0.5 秒間だけ大入賞口を開放状態とする態様など）とのうち、いずれかの変

化態様で前記第 1 状態（開放状態など）と前記第 2 状態（閉鎖状態など）とに制御可能であり、

前記有利状態時報知手段は、前記変動入賞制御手段により前記変動入賞装置が前記第 1 状態に制御されることに基づいて、遊技媒体を前記所定経路に発射すべきことを遊技者に報知するとともに、前記変動入賞装置の変化態様が前記第 1 変化態様であることに対応して第 1 報知態様（例えば第 1 右打ち指示報知 A R 1 など）を行う一方で、前記変動入賞装置の変化態様が前記第 2 変化態様であることに対応して前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様知（例えば第 2 右打ち指示報知 A R 2 など）にて前記報知を行う（演出制御用マイクロコンピュータ 1 2 0 の C P U 1 2 0 A が、ステップ S 6 0 7、S 6 1 2 の処理を実行する部分）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動入賞装置の変化態様が第 1 変化態様であることに対応して第 1 報知態様に報知が行われ、第 2 変化態様であることに対応して第 2 報知態様に報知が行われる。さらに、遊技者に適切な発射操作を指示するとともに、変動入賞装置の変化態様を認識させることができる。

【手続補正 1 0】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 3

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 3】

本発明の手段 5 に記載の遊技機は、手段 4 に記載の遊技機であって、

遊技媒体（遊技球）を前記所定経路（右遊技領域 2 B など）に発射すべきことを示す信号（例えば発射位置指定信号など）を遊技機の外部に出力するための発射信号出力処理（例えばステップ S 1 7 3、S 1 7 5 の処理など）を実行する信号出力処理手段（例えばステップ S 3 0 の試験端子処理を実行する C P U 1 0 4 など）を備え、

前記信号出力処理手段は、前記変動入賞装置の変化態様が前記第 1 変化態様であるか前記第 2 変化態様であるかにかかわらず、共通の前記発射信号出力処理を実行する（例えばステップ S 1 7 1 における N o の判定に基づきステップ S 1 7 3 ~ S 1 7 5 の処理を実行する）、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、変動入賞装置が第 1 状態に制御されることに対応して、その変化態様が第 1 変化態様であるか第 2 変化態様であるかにかかわらず、遊技媒体を所定経路に発射すべきことを示す信号を外部出力するための発射信号出力処理が共通して実行される。これにより、信号が外部出力されるにもかかわらず報知が行われない事態を防止して、遊技の公正を保持することができる。

【手続補正 1 1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 4】

本発明の手段 6 に記載の遊技機は、請求項 1 または手段 1 ~ 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技媒体（遊技球）が前記変動入賞装置（例えば普通可変入賞球装置 6 B，特別可変入賞球装置 7 など）に入賞することを含む所定の遊技結果に応じて景品として所定数の遊技媒体（例えば 1 0 個の賞球など）を払い出すための払出条件が成立したに基づいて、該払出条件が成立したことを示す払出条件成立信号を遊技機の外部に出力するための信号出力処理を実行する信号出力処理手段（例えばステップ S 1 3 7 ~ S 1 4 5、S 1 4 7 の処理を実行する遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の C P U 1 0 4 など）を備える、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定の払出条件が成立したときに、その払出条件が成立したことを示す払出条件成立信号を外部出力するための信号出力処理が実行される。これにより、遊技機の外部において、払出条件の成立タイミングを正確に把握することができる。

【手続補正 1 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 3 0

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 3 0】

遊技盤 2 の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第 1 始動入賞口、第 2 始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる単一または複数の一般入賞口が設けられてもよい。この場合には、一般入賞口のいずれかに進入した遊技球が一般入賞口スイッチ 2 4 によって検出されたことに基づき、所定個数（例えば 1 0 個）の遊技球が賞球として払い出されればよい。遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ 8 L、8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ 9 が設けられている。パチンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。

【手続補正 1 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 1 2】

コマンド C 0 X X H は、画像表示装置 5 の表示領域に設けられた始動入賞記憶表示エリア 5 H などにて特図保留記憶数を特定可能に表示するために、第 1 特図保留記憶数と第 2 特図保留記憶数との合計値である合計保留記憶数を通知する保留記憶数通知コマンドである。保留記憶数通知コマンドは、例えば第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したことに対応して、第 1 始動口入賞指定コマンドと第 2 始動口入賞指定コマンドのいずれかが送信されたことに続いて、主基板 1 1 から演出制御基板 1 2 に対して送信される。保留記憶数通知コマンドでは、例えば図 1 0 に示す第 1 特図保留記憶部 5 9 1 A における保留データと第 2 特図保留記憶部 5 9 1 B における保留データの総記憶数（例えば「1」～「8」）に対応して、異なる E X T データが設定される。これにより、演出制御基板 1 2 の側では、第 1 始動条件と第 2 始動条件のいずれかが成立したときに、主基板 1 1 から伝送された保留記憶数通知コマンドを受信して、第 1 特図保留記憶部 5 9 1 A と第 2 特図保留記憶部 5 9 1 B における保留データの総記憶数を特定することができる。

【手続補正 1 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 1 8 5

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 1 8 5】

続いて、内蔵デバイスレジスタの設定（初期化）を行う（ステップ S 5）。ステップ S 5 の処理によって、遊技制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるリセット / 割込みコントローラ 1 0 2 やタイマ回路 1 0 7 などの設定（初期化）がなされる。その後、CPU 1 0 4 は、RAM 1 0 6 をアクセス可能状態に設定し（ステップ S 6）、クリア信号のチェック処理に移行する。

【手続補正 15】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0293

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0293】

図30は、賞球処理として、図21のステップS29にて実行される処理の一例を示すフローチャートである。図30に示す賞球処理において、CPU104は、まず、第1及び第2始動口スイッチ22A、22Bや、カウントスイッチ23、一般入賞口スイッチ24などからの検出信号に基づいて、入賞球の検出があったか否かを判定する（ステップS151）。ステップS151の処理では、各スイッチに対応して設けられているスイッチタイマの値いずれかがスイッチオン判定値に達していれば、そのスイッチに対応した入賞口を通過（進入）した遊技球が入賞球として検出されたと判定すればよい。

【手続補正 16】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0336

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0336】

また、通常遊技状態であるときに遊技球が右遊技領域2Bに向けて発射された場合、左遊技領域2Aに向けて発射するよりも遊技者にとって不利となるのは、例えば普通入賞球装置6Aよりも普通可変入賞球装置6B遊技球の進入確率が低くなることで、入賞の発生による賞球数が減少したとともに、可変表示の開始条件が成立しにくくなるためである。

【手続補正 17】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0346

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0346】

第1左打ち指示報知は、例えば画像表示装置5の画面上に図48(A)に示すような演出画像を表示することによる左打ち指示報知AL1であればよい。左打ち指示報知AL1は、例えば「左打ちに戻して!」といった文字によるメッセージや、左向き矢印を示す演出画像などを、不透明な所定の表示色（例えば赤色など）で表示することにより、遊技球を左遊技領域2Aに発射すべきことが第1左打ち報知態様で遊技者に報知されるものであればよい。なお、画像表示装置5における演出画像の表示に代えて、あるいは演出画像の表示とともに、スピーカ8L、8Rからの音声出力や、遊技効果ランプ9および装飾用LEDといった発光体の点灯動作などにより、左打ち指示報知AL1が行われるようにしてもよい。第1左打ち報知態様による左打ち指示報知AL1では、遊技球を左遊技領域2Aに発射すべきことが遊技者に対して明確に報知されればよい。尚、第1左打ち指示報知は、例えば、時短状態が終了した後、通常状態に移行して最初の可変表示開始時や、通常遊技状態において遊技球が通過ゲート41を通過した場合に行われる。

【手続補正 18】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0449

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0449】

例えば、パチンコ遊技機1の動作状態が通常動作状態としての通常動作モードに比べて消費電力が少ない省電力状態としての省電力モード（例えば、遊技効果ランプ9や装飾用LED等が消灯されるモード）に制御可能な遊技機である場合、例えば操作ノブ31に設

けられたタッチリング（タッチセンサ）により遊技者の接触が検知されないこと、パチンコ遊技機 1 に隣接して設けられた球貸機（プリペイドカードユニット）からのカード確認信号などに基づいて球貸機にカードが投入されていないと判定されたこと、球貸機からのカード残高表示信号などに基づいて残高が「0」であると判定されたこと、打球供給皿に遊技球が保持（貯留）されていないこと、打球発射装置により遊技球が発射されていないこと、特図ゲームといった可変表示の保留記憶がないこと、第 1 始動口スイッチ 2 2 A などの入賞口スイッチにより遊技球が検出されることなく所定時間が経過したこと、遊技領域から排出された遊技球が検出されることなく所定時間が経過したことのうち、一部または全部を含む省電力モード開始条件が成立したときに主基板 1 1 から送信される演出制御コマンドであってもよい。

【手続補正 1 9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 4 5 4

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 4 5 4】

また、前記実施例では、客待ちデモ指定コマンドの受信に基づく左打ち指示報知として、変動開始コマンドの受信に基づく第 1 左打ち指示報知 A L 1 よりも遊技者が認識困難な報知態様である第 2 左打ち指示報知 A L 2 にて報知を行うことで、例えば、遊技者が遊技球を打ち出していないにも関わらず所定時間経過後に左打ち指示報知を行うことが不自然であっても、極力目立たないように報知することができる。あるいは、時短状態の終了後、遊技者が左遊技領域 2 A に遊技球を打ち出しているにも関わらず、普通入賞球装置 6 A に遊技球が入賞せずに左打ち指示報知が行われたことが周囲に悟られにくくなるので、遊技者に不快感を与えることを回避できる。